

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor : 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) yang merumuskan tentang fungsi dan tujuan pendidikan yang harus digunakan untuk mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Dalam pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:96). Sedangkan belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah yang ditulis dalam bukunya bahwa “ belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu bentuk dorongan yang ada dalam diri seseorang secara sadar atau tidak untuk melakukan kegiatan

Secara jiwa dan raga untuk memperoleh sesuatu hasil dari pengalaman siswa dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Motivasi Belajar sangat diperlukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan dari pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, tanpa adanya motivasi belajar dari siswa, tujuan dari pembelajaran tidak akan tercapai. Hal ini terjadi, karena di dalam proses pembelajaran siswa tidak akan mengerjakan apapun, bosan, malas akhirnya lebih suka bermain-main sendiri, ngobrol dengan teman, disebabkan siswa merasa bahwa hal itu tidak dibutuhkan untuk masa depannya.. Menurut Syaiful Bahri Djamarah yang ditulis dalam bukunya Psikologi Belajar bahwa “ dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, takkan mungkin melakukan aktivitas belajar” (Syaiful Bahri, 2008: 148). Antara motivasi dan belajar merupakan suatu kebutuhan yang bagi siswa didalam menempuh perjalanan hidupnya. Tanpa adanya motivasi atau dorongan untuk mencapai sesuatu siswa tidak akan melakukan tindakan untuk meraih apa yang menjadi cita-citanya. Kegiatan belajar mengajar tidak akan menjadi sebuah kegiatan yang berarti tanpa adanya suatu motivasi belajar. Peranan suatu motivasi sangat membantu dalam kegiatan belajar. Menurut Syaful Bahri Djamarah, bahwa ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti motivasi sebagai penggerak yang mendorong aktivitas belajar, motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar, motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman, motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar, motivasi dapat memupuk optimis

dalam belajar, dan motivasi melahirkan prestasi dalam belajar (Syaiful Bahri Djamarahm 2008: 154),

Dengan memiliki motivasi belajar pada pembelajarn Matematika siswa akan terdorong untuk memiliki keinginan yang kuat melakukan aktivitas belajar Matematika yang lebih semangat dan giat, seperti pendapat dari Hamzah B Uno bahwa “Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah B Uno, 2008: 23).

Siswa kelas 3 SD Negeri Pegandan 01, sebagian besar, bahkan hampir semuanya tidak memiliki motivasi bealajar pada pembelajaran matematika . Pendapat ini didasarkan atas pengamatan dari peneliti selama ini pada pembelajaran Matematika, yaitu masih banyak siswa yang ngobrol sendiri dengan teman sebangkunya, bermain sendiri dengan alat-alat tulisnya, mengantuk dan menundukkan kepalanya di mejanya, daripada mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan-latihan yang diberikan, sehingga nilai yang diperoleh pun juga kurang memuaskan dibawah kriteria ketuntasan minimal yang distandarkan oleh sekolah. Hal ini memang sangat memprihatinkan. Mengingat hasil dari pembelajaran Matematika sangat diperlukan oleh siswa untuk dapat bersosialisasi dalam kehidupan sehari-harinya. Mateamatika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari

ilmu-ilmu yang kemudian (Karso dkk, 2009:1.5) Kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika SD harus dapat dikelola dengan baik sehingga siswa dapat mencerna dan menyelesaikan permasalahan=permasalahan yang berkaitan dengan matematika. Dengan melihat pengamatan dari indikator motivasi belajar siswa yang diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung hanya dengan rata-rata 1.36 dengan persentase sebesar 10 % dari jumlah siswa secara keseluruhan dan melihat dokumentasi yang dimiliki guru di kelas 3, yaitu daftar nilai matematika, hanya terdapat 5 siswa yang tuntas dalam pembelajaran, yaitu sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal.

Dengan demikian dapat dikatakan motivasi belajar untuk siswa kelas 3 SDN Pegandan 01 rendah. Penyebab dari rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas 3 SDN Pegandan 01 tidak lepas juga dari peran guru sebagai motivator, hal tersebut dapat penulis simpulkan berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat pembelajaran di kelas berlangsung, yaitu kurangnya pemberian motivasi kepada siswa, model pembelajaran yang sangat membosankan, kurangnya alat peraga sebagai media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar aktif. Hal ini terbukti dengan hasil pengamatan sebelum penelitian pada saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh nilai rata-rata dari hasil pengamatan terhadap kegiatan guru adalah 1,4 %.

Motivasi belajar siswa kelas 3 yang masih rendah tersebut perlu ditingkatkan dengan menggunakan permainan kartu. Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Hamdani, 2011:281). Permainan (games) adalah setiap kontes

antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Musfiqon, 2012:98). Jadi menurut peneliti dengan permainan siswa sebagai pemain akan bermain dengan kartu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa belajar matematika menurut kecepatan dan kemampuannya dari kartu-kartu tersebut (Herman Hudojo, 2005:93).

Pembelajaran matematika pada siswa kelas 3 dengan menggunakan permainan kartu dilaksanakan pada saat pembelajaran, dimana siswa-siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari beberapa orang siswa. Dengan demikian siswa yang kalah akan merasa tertantang untuk menang dan hal tersebut akan memperkuat motivasi siswa untuk belajar tentang konsep-konsep pembelajaran matematika dengan lebih baik khususnya tentang menghitung luas bangun datar sederhana. Metode ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan pengendalian emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami bahan pelajaran yang disajikan (Hamdani, 2011:281). Dengan keadaan tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Matematika materi Mengitung Luas Persegi dan Persegi Panjang dengan Menggunakan Permainan Kartu Pada Siswa Kelas 3 SDN Pegandan 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015.

B. Perumusan Masalah

Dari uraian masalah diatas dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

”Apakah dengan menggunakan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika materi menghitung luas persegi dan persegi panjang pada siswa kelas 3 SD Negeri Pegandan 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati semester 2 tahun 2014/2015 ?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Matematika materi menghitung luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan kartu pada siswa kelas 3 SDN Pegandan 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati semester 2 tahun 2014/2015.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika melalui permainan kartu

b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berharga karena dapat memperbaiki prestasi belajar siswa.